

Le Guerrier				
Joueur		Nom		
Race		Classes Guerrier		
Alignement		Niveaux		
Expérience		Matus XP		
Sexe	Age	Poids	Taille ()	
Peau		Cheveux	Yeux	
Religion		DROITIER / GAUCHER / AMBIDEXTRE		



Points de vie maximum

Caractéristiques				Poids transportable	
	Valeur	Modif.	Temporaires	Lever au-dessus de la tête	x1
Force				Lever du sol	x2
Constitution				Pousser / Tirer	x5
Dextérité				Encombrement	
Intelligence				Déplacement de base	
Sagesse				Particularités de race	
Charisme					

Encombrement					
	Déplac.	Poids	OEX max	Pén	Course
Léger			Normal	0	Normal
Moyen			+3	-3	Normal
Lourd			+1	-6	x3

Langues	Particularités de classe
	Oons supplémentaires, Spécialisation martiale possible

Richesses		Oons
Platine		
Or		
Argent		
Bronze		
Autres	Valeur	

Bonus de base à l'attaque

	Bonus Total	Base	Carac.	Taille	Divers	Magie	Temp.
Mêlée (FOR)							
Distance (DEX)							
Mains nues (FOR)							

Jets de sauvegarde

	Total	Base	Carac.	Magie	Divers	Notes
Vigueur (CON)						
Réflexes (DEX)						
Volonté (SAC)						

Armes

	Attaque	Dégâts	Critique	Portée	Taille	Type	Poids

Classe d'armure

Initiative

Optimum	Armure	Bouclier	DEX	Taille	Divers	DEX	Divers
CA pris au dépourvu	% échec des sorts profanes						
CA attaque de contact	Pénalité d'armure					+	

Armure et bouclier

	Bonus CA	DEX max.	Pénalité	% sorts	Dépl.	Poids

Points de vie

Force

Constitution

Dextérité

Déplacement

Actuels:				
Temporaires:				

Armes maîtrisées

Armures maîtrisées

Armes courantes	●	Armes de guerre	●	Légères	●	Intermédiaires	●
Armes exotiques	○			Lourdes	●	Boucliers	●

Compétences

Points de compétence / niveau	(Classe: GUERRIER)	2	+ bonus d'INT (+1 humains)
Points de compétence / niveau	(Classe:)		+ bonus d'INT (+1 humains)
Points de compétence / niveau	(Classe:)		+ bonus d'INT (+1 humains)

CC		Total	Rng	CAR	Div	CARAC.	CC		Total	Rng	CAR	Div	CARAC.
000	Acrobaties §					DEX	•00	Escalade + §					FOR
000	Alchimie					INC	000	Estimation +					INC
•00	Artisanat +					INC	000	Evasion + §					DEX
000	Artisanat +					INC	000	Fouille +					INC
000	Buff +					CHA	000	Intimidation +					CHA
000	Concentration +					CON	000	Langage secret					SAC
000	Connaissance (Mystères)					INC	•00	Lecture sur les livres					INC
000	Connaissance (Nature)					INC	000	Maîtrise des cordes +					DEX
000	Connaissance (Religions)					INC	•00	Natation +					FOR
000	Connaissance					INC	000	Perception auditive +					SAC
000	Connaissance					INC	000	Premiers secours +					SAC
000	Connaissance des sorts					INC	000	Profession					SAC
000	Contrefaçon +					INC	000	Profession					SAC
000	Crochetage					DEX	000	Psychologie +					SAC
•00	Décryptage					INC	000	Renseignements +					CHA
000	Déguisement +					CHA	000	Représentation +					CHA
000	Déplacement silencieux + §					DEX	•00	Saut + §					FOR
000	Désamorçage / Sabotage					INC	•00	Scrutation +					INC
000	Détection +					SAC	000	Sens de l'orientation					SAC
000	Diplomatie +					CHA	000	Sens de la nature +					SAC
000	Discrétion + §					DEX	•00	Utilisation objets magiques					CHA
•00	Dressage					CHA	000	Vol à la tire §					DEX
•00	Empathie animale					CHA	000						
000	Équilibre + §					DEX	000						
•00	Équitation +					DEX	000						

*: Non-entraîné ; §: Armure et Encombrement ; Rangs max CC: niveau+3 ; Rangs max CAC: (niveau+3) / 2

Monture, animal de compagnie, familier

Race:	Ôs de vie:	Compétences:
Type:	Points de vie:	Ôons:
Nom:	Attaques:	Capacités spéciales:
Fonction:	Domages:	
Déplacement:	Classe d'armure:	

